

Capítulo 6. Bibliografía

- Bipin Patwardhan. Introduction to the Streaming SIMD Extensions in the Pentium III: Part I. Recuperado el 10 de Febrero del 2006 de http://www.x86.org/articles/sse_pt1/simd1.htm
- Dempski, Kelly. Advanced Lighting and Materials with Shaders. Wordware Publishing Inc. Plano, Texas 2005.
- Eberly, David H. 3D Game Engine Desing: A Practical Approach to Real-Time Computer Graphics, Morgan Kaufmann Publishers, San Francisco, Bk&CD Rom edition, 2000.
- Engel, Wolfgang G. ShaderX2: Introductions and Tutorials with DirectX 9.0, Wordware Publishing, Plano, Texas, 2004.
- Engel, Wolfgang F. Direct3D ShaderX Vertex and Pixel Shader Tips and Tricks. Wordware Publishing Inc. Plano, Texas. 2002.
- Engel, Wolfgang F. Shader X² Shader Programming Tips & Tricks with DirectX 9. Wordware Publishing Inc. Plano, Texas. 2004.
- Fosner, Ron. Real-Time Shader Programming. Morgan Kaufmann Publishers. 2003.

- GPU. Recuperado el 10 de Febrero del 2006 de <http://www.webopedia.com/TERM/G/GPU.html>
- González, Martín. DirectX. Junio del 2000. Recuperado el 10 de Octubre del 2005 de <http://www.lacompu.com/soporte/boletines/directx/direct5.php3>.
- Harrison, Lynn T. Introduction to 3d Game Engine Design Using DirectX 9 and C#. United States of America. Apress. 2003.
- HLSL Introduction. Recuperado 15 de Marzo del 2006 de <http://www.neatware.com/player/hlsl.html>
- Leiterman, James. Learn Vertex and Pixel Shader Programming with DirectX 9. Wordware Publishing Inc. Plano, Texas. 2004.
- Martin B.R. Game Mathematical Library: Quaternions 22 de Febrero del 2004. Recuperado 20 de Febrero del 2006 de http://edevi.zonared.com/esp/nums/4/article.php?f=gml_2.php
- NVIDIA. Vertex Shaders, A Facet of the nfiniteFX Engine. Recuperado el 10 de Octubre del 2005 de http://www.nvidia.com/object/feature_vertexshader.html.
- NVIDIA. Píxel Shaders, A facet of the nfiniteFX Engine. Recuperado el 10 de Octubre del 2005 de http://www.nvidia.com/object/feature_pixelshader.html

- Processors. Intel Pentium III Processors. 11 de Diciembre del 2003. Recuperado 10 de Febrero del 2006 de <http://support.intel.com/support/processors/pentiumiii/sb/CS-007573.htm#top>
- Simpson, Jake. Game Engine Anatomy 101. 12 de Abril del 2002. Recuperado 10 de Octubre del 2005. <http://www.extremetech.com/article2/0,1697,1150089,00.asp>
- Sir William Rowan Hamilton (1805-1865). Recuperado el 22 de Febrero del 2006 de <http://www.uaq.mx/matematicas/c2/cristinahis/sir.html>
- Stephens, Noel. “Game Engine” versus “Rendering Engine” 26 de Noviembre del 2001. Recuperado 10 de Octubre del 2005 de http://www.gamasutra.com/php-bin/letter_display.php?letter_id=114
- Softonic. DirectX version 9.0c. 3 de Agosto del 2004. Recuperado el 10 de Octubre del 2005 de <http://www.softonic.com/ie/17558>.
- Stokes, Jon. SIMD Architectures. 21 de Marzo del 2000. Recuperado el 10 de Febrero del 2006 de <http://arstechnica.com/articles/paedia/cpu/simd.ars>.
- Zerbst, Stefan. 3D Game Engine Programming. Thomson Course Technology, Boston, MA, 2004.